GAME BOY ADVANCE™

AGB-A69P-EUR

MEGAMAN BATTLE CHIP CHALLENGE

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
SPIELANLEITUNG

CAPCOM®

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

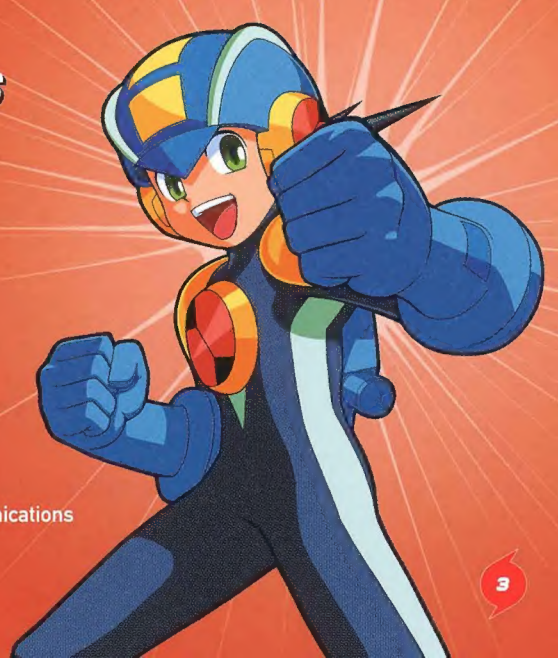
DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

CONTENTS

4 Battle Chips Rule!
6 Net Battlers
10 Controller
14 Getting Started
16 Game Options
17 PET
21 Battle Chip GP
22 Free Battle
23 Shop
24 Battle
28 Stage Your Own Battle
29 Battle Holding & Communications



BATTLE CHIPS RULE!

World Date 20xx: It's the network era! Internet technology is highly advanced, and everybody uses it! The newest revolutionary device is the hand-held "Personal Terminal," affectionately known as "PET."

PET is a telephone AND an email messager. But it's also much, much more. It can turn into a text book and a newspaper. Most amazingly, it contains Net Navigation – a half-robot/half-utility program that can move right into and through the Internet with near-human qualities and capabilities!

Each person has a unique "Net Navi," and many people become fast friends with their Internet alter-egos! Net Navis have a special mission in the Internet. It's their job to fight computer viruses that can destroy healthy programs. These fights are called "Net Battles." The toughest network battlers compete for prizes.

The latest challenge, the Battle Chip Grand Prix, is the biggest competition ever. Its major sponsor sent emails worldwide to recruit the best Net Battlers from all over the globe. The winner gets the world title.

It's time to find out who's the best Battle Chip Challenger and World Champ!

GENTLEMEN, START YOUR NET NAVIS!

NET BATTLERS

LAN would rather go virus busting than go to school! He and his Net Navi MEGAMAN are the best Net Battle team at Akihara Elementary. They have a good shot at the Battle Chip Grand Prix title.

MAYL and her Net Navi ROLL are never far behind Lan and Megaman. The four friends watch out for each other in and out of school. But when it comes to Net Battle competitions, friendship takes a backseat!

NET BATTLERS CONT.

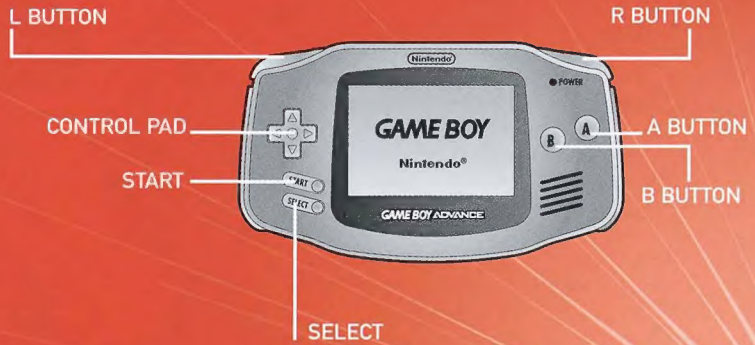
KAITO idolizes Lan and copies everything he does. He wants to be a mechanic like his dad, and his backpack is always full of tools. He invented a Formula machine for his Net Navi, TURBOMAN, for fighting Net Battles. This is his first Battle Chip Challenge.

MARY is the new kid at school. She's an exchange student and still feels shy. RING, her Net Navi, is bolder and always pushes Mary to try harder. It's anybody's guess how they'll place in the Battle Chip Challenge.

There's always a class bully. Akihara Elementary has a class bully team – DEX and GUTSMAN! They have yet to beat Lan and Megaman. They think the Battle Chip Grand Prix is a good place to start!

CHAUD already holds Net Battle titles. His cool personality is a good foil for Lan's impulsiveness and Dex's bratty behaviour. With PROTOMAN, his Net Navi, Chaud figures he'll come out on top in the Battle Chip Grand Prix!

CONTROLLER



CONTROL PAD
- Move cursor

A BUTTON
- Confirm selections
- Send battle messages manually

B BUTTON
- Cancel selections
- Send battle messages automatically

START
- Organise chips in Program Deck
- Open Action Plan Menu in battle

L BUTTON
- Turn Action Plan pages backward

R BUTTON
- Turn Action Plan pages forward.

MULTIPLAYER SETUP

GBA LINK CABLE

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

YOU NEED:

2 Game BoyAdvance™ systems
2 MegaMan™ Battle Chip Challenge Game Paks
1 Game Boy Advance™ Game Link™ Cable

MAKING THE CONNECTION

1. Make sure the power of both Game Boy Advance™ systems is OFF.
2. Insert a Megaman™ Battle Chip Challenge Game Pak into each Game Boy Advance™ system.
3. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable to the external extension connector on both Game Boy Advance™ systems. Turn on the systems.

IMPORTANT:

The system connected to the smaller plug is 1P.

NETWORK PLAY

With two Game Boy Advance™ systems connected by a Game Boy Advance™ Game Link™ Cable, two players can play Megaman™ Battle Chip Challenge simultaneously. When you are ready for network play, select LINK in the Subscreen.

The Game Boy Advance™ Game Link™ Cable may malfunction if:

- It is not for the Game Boy Advance™ system.
- It is not connected correctly or has become disconnected.
- It is connected to the cable.
- More than two Game Boy Advance™ systems are connected.

GETTING STARTED

MAIN MENU

A few moments after you turn on the power, you'll see the Title Screen. Press START to see the Main Menu of game modes.

- Use the Control Pad to choose a game mode.
- Then press START or the A Button to confirm your selection.

The game modes are

- START – Play a brand new game from the start.
- CONTINUE – Resume a saved game.

SOFT RESET

Press START + SELECT + the A or B Button to soft-reset the game back to the Title Screen. Then select Continue if you want to resume the game.

This is an easy way to interrupt your current game and resume it from your last save.

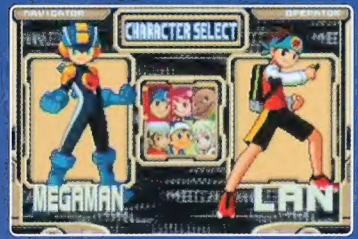
SELECTING A CHARACTER

Before starting gameplay, choose your Operator and Net-Navi combo. These are the players who will fight your Net Battles.

REGISTERING YOUR NAME

Create a name (using up to 4 characters) for your Battle Chip GP entry. When you're done, move the cursor to OK and press the A Button.

- Your entry name is used as a password when you register Net Navis. (See page 29.)
- Don't use game characters' names
- Use a Net Navi Code as an entry name to register data.



GAME OPTIONS

GAME OPTIONS SCREEN

Program your Net-Navi and use it to win the Battle Chip GP!

Choose one of the options from the Game Options Screen:

- Pet – Edit Net-Navi programs and your Net
- Battle Chip GP – Enter the Battle Chip Grand Prix tournament. (See page 21)
- Free Battle – Fight another Net Battler in single battles. (See page 22)
- Shop – Buy Battle Chips. As you progress, new Shops with more Battle Chips will open up. (See page 23)
- Battle Holding – Use the Net-Navi Codes you've collected to set up your own Net Battle tournament.

PET

Edit the Net Navi Program Deck and manage your system data.

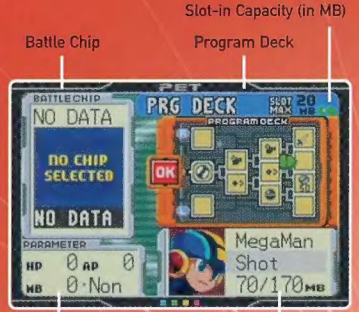
Options are:

- Program Deck – Combine Battle Chips to edit the Program Deck. (See page 18)
- Chip Folder – Edit the Chip Folder you'll use in tournaments. (See page 20)
- Net Navi – See your Net Navi Codes, status and player scores.
- Data Library – See the Battle Chips you possess and your Navi Chip data. (See page 20)
- Email – Read emails you've received from other game players. Select an email with the cursor and press the A Button to read it.
- Save – Save your game at your current point. Select Continue on the Title Screen to resume a saved game.
- Communications – Exchange Net Navi Codes and get into an on-line battle. (See page 29)

PROGRAM DECK

The Program Deck controls your Net Navi during battle. Battle Chips in the Program Deck hold the fight commands you want your Net Navi to perform. You can set up the chips in your Program Deck on the Programming Screen:

- Use the Control Pad to move between the Program Deck and Folder Screen and choose the two chips you want to switch.
- When a chip is selected, press SELECT to see its description.
- After choosing both chips, press the A Button twice to complete the switch.



PROGRAMMING RULES

Set up your Program Deck by following these rules:

- The Program Deck can hold 1 Navi Chip and up to 11 Battle Chips.
- The Program Deck's capacity must be less than the Net Navi's capacity.
- The Navi Chip panel can only hold Navi Chips. Also, you cannot put Navi Chips into any other panel.
- Battle Chip capacity must be equal to or smaller than the Slot capacity.
- Press START to organise your chips.

PROGRAMMING STRATEGY

For maximum effect, try these tips:

- Set your strongest Battle Chips in panels B, C and E. Since these panels are chosen most often, you'll have the best chance of winning.
- Set your next strongest chips in panels D, F, H and I. These are chosen less often than B, C and E.
- Place any remaining chips in panels G and J.
- Place Guard chips in panels B and C. These panels are chosen by the Program Deck. The Navi Chip takes the last action.

PET CONT.

Chip Folders hold extra Battle Chips. As you progress in the game, you'll earn more folders. Folders marked with E are currently equipped.
When you set up your Program Deck (see page 18), you can only use the 30 chips in the equipped Chip Folder. Make sure you gather a powerful collection of chips in your folder to set up your Deck for tough, continuous battle.

The Data Library is an illustrated book of Battle Chips. You can register here to see the chips you've acquired. Stars next to the chips rate how difficult they are to acquire.

BATTLE CHIP GP

Choose this to enter the Battle Chip Grand Prix tournament.

- First, register in the E Class.
- Then choose a tournament to join in. This will cost you Zenny (the game's money). You can earn Zenny in Free Battle. (See page 22)
- If you win, you can take away your opponent's Navi Chip. You may also get your opponent's Battle Chips.
- Rank in 4th place or higher to qualify for the next tournament level.

FREE BATTLE

Here you can fight single battles against other Net Battlers for cyberspace dominance.

- First choose your battle mode [illegible] mode choices appear as you [illegible]. Do your best to maintain a [illegible] victory record by [illegible] other Net Battlers.
- [illegible] more Zenny you'll earn if you do really well, you may acquire Navi Chip [illegible]

SHOP

Come here to purchase Battle Chips for your Program Deck. The chips selection is random, but if you buy them in bulk, you'll get at least one [illegible] chip.

REMEMBER: After buying chips, you must put them in a Chip Folder before you can use them in your Program Deck.

BATTLE CHIP ATTRIBUTES

All Battle Chips have an attribute, Water, Fire, Electricity, Wood and None. Their attributes affect the order to actions. The Water attribute takes action first, followed by Fire, Electricity and Wood. A chip with the None attribute always takes action last.

If you encounter an advantaged attribute such as Water or Fire, you might incur more damage than you expect.

- Choosing a chip with the same attribute as the opponent's chip causes even greater damage.

BATTLE

BASIC SCREEN

Battle is conducted automatically by your Net Navi and Program Deck. When a battle starts, the Program Deck Screen appears.

- The Action Plan indicates the Battle Chip in action with a white Action Ring. As the Battle Chip takes damage, the Action Ring turns blue, then yellow, and then red. If the Battle Chip is destroyed, the Action Ring turns black.
- While viewing the Program Deck, you can select an Action Plan by pressing the L or R Button. Action Plan selection is available when the Slot-In Gauge is at 50% or higher.

BATTLE CONT.

BATTLE SCREEN

The Action Plan you choose determines how the battle progresses.

- Message Window – During battle, press the A Button to send battle messages. Press the B Button to speed up the message display. During this time, the cursor below the screen turns red. (The Message Screen will not appear until each chip action is completed.)
- Retry – Reset the battle to play it from the beginning. (When you Retry a battle, your Existing Level is decreased. See page 27.)
- Program Deck – Check on your Program Deck.
- Quit – Quit the battle and return to the PET Screen.

BATTLE RULES

Battles are one-on-one. When battle starts, select your Action Plan from your Program Deck.

- Action Plans determine what actions your Net Navi will take during the turn. They are used automatically in order from the left side of the Navi Chip Panel.

BATTLE CONT.

- Action Plan selection is possible when the Slot-In Gauge is at 50% or higher. Up to 4 chips can be used in one turn.

BE ALERT: sometimes a blank panel is chosen, with no battle chips.

- Once the Action Plan is selected, battle starts.

For the screen on the left, Action Plan selection occurs in this order:

1. Left-hand chip under 1st row
2. Middle chip under 2nd row
3. Right-hand chip under 3rd row
4. Navi Chip action

- The first row of each Battle Chip determines which players will fight. In the 2nd row, the two players fight. In the 3rd row, the two Net Navis fight.
- The action's order depends on each battle chip's attributes. (See page 23)
- If a chip is missing, the opponent chip wins by default.
- During the action, the [illegible] Navi may incur damage. If an [illegible] Battle Chip are [illegible] destroyed and [illegible]
- When all the [illegible] the turn is ov[illegible]

BATTLE CONT.

SLOT-IN PANELS

If you've placed Battle Chips in Slot-In Panels, press the L and R Buttons during battle to use the pre-set chips.

- Slot-In chips can only be used once, so try to use them effectively.
- Be sure to slot-in. If you don't, the chips in the Slot-In Panel won't do you any good.
- [illegible]
- [illegible]

RESULT

- If you can drop your opponent's Navi HP to 0, you win!
- Battles end after 10 turns. Then, the fighter with more depleted battle chips wins. In case of a tie, the fighter with less damage wins. If a winner can't be decided, the computer randomly picks a winner.
- Busting Level is based on battle technique. The higher your Busting Level, the higher your chance of acquiring your opponent's Navi Chip.
- If you win, you'll receive Zenny as your award.

STAGE YOUR OWN BATTLE

STAGE YOUR OWN BATTLE

You can set up your own Battle Chip Tournament. You will need a Net Navi Code and Zenny to make this happen.
A large scale tournament requires lots of Net Navis and Zenny.

Other players can join your tournament with their equipped Program Decks and Net Navis.

CUSTOM TOURNAMENT RULES

- You must use the same Program Deck from the start to the finish of the tournament. You can't change your Program Deck before each battle.
- Slot-in occurs automatically, with varied timing.
- Each player can register only one Net Navi Code. (See page 29)
- Other rules are the same as for standard battles.
- Surviving in the tournament is difficult. Acquiring awards and/or Battle Chips increases your chance of winning. Your toughest competitor is yourself!

BATTLE HOLDING & COMMUNICATIONS

BATTLE HOLDING

- Register your friends' Net Navis. Registered Navi data are saved, and your friends can then enter your tournaments as battle holding players.
- To register, select Net Navi Registration. Enter the person's Entry Name, Net-Navi Code, and other appropriate data.
- For other players to register your Net Navi, you need to supply your own Entry Name and Net-Navi Code. Confirm your Net Navi Code on your PET Screen's Program Deck or Net Navi option.

COMMUNICATIONS

Join in Net Battles with your friends, using a Game Boy Advance™ Game Link™ Cable. (For set-up, see page 12) Once the hardware is set up, choose Communications on the PET Screen to begin play. When the Net Battle is over, it automatically saves the data.

- Choose between Normal and Random stages. The winner gets randomly chosen chips from the loser. (The loser's chips do not decrease)
- Exchange Net Navi Codes with your pals. Exchanged codes are automatically registered.

INHALT

60 Battle Chips an vorderster Front!
62 Netzwerkkämpfer
66 Steuerung
70 Erste Schritte
72 Spieloptionen
73 PET
77 Battle Chip GP
78 Free Battle
79 Shop
80 Kampf
84 Eigenen Kampf abhalten
85 Kampfmanipulierung und Kommunikation

BATTLE CHIPS AN VORDERSTER FRONT!

Wir schreiben das Jahr 20xx und befinden uns im Netzwerkzeitalter! Die Internet-Technologie ist sehr weit fortgeschritten und erfreut sich allgemeiner Beliebtheit. Das allerneueste revolutionäre tragbare Gerät ist das „Personal Terminal" oder kurz „PET".

PET ist ein Telefon- UND E-Mail-Übertragungsgerät. Aber es hat noch viel mehr zu bieten: Es kann sich in ein Lehrbuch und eine Zeitung verwandeln. Und es enthält das sagenhafte Roboter- und Dienstprogramm „Net Navigation", das fast wie ein Mensch im Internet surfen kann!

Jede Person besitzt einen einmaligen „Net Navi" und viele freunden sich schnell mit ihrem Internet-Alter Ego an. Net Navis haben einen besonderen Auftrag im Internet: Sie sollen Computerviren bekämpfen, die gesunde Programme zerstören können. Diese Kämpfe werden als „Net Battles" bezeichnet. Die härtesten Netzwerkkämpfer kämpfen um Preise.

Die letzte Herausforderung, der Battle Chip Grand Prix, ist der größte Wettbewerb überhaupt. Der Hauptveranstalter versendete E-Mails in alle Herren Länder, um die besten Netzwerkkämpfer der Welt anzuwerben. Der Gewinner erhält den Weltmeistertitel.

Nun ist es höchste Zeit, den besten Battle Chip Challenger und Weltmeister ausfindig zu machen!

MEINE SEHR VEREHRTEN DAMEN UND HERREN, ALLE NET NAVIS ZUM START!

NETZWERKKÄMPFER

Lan geht immer zu Unterricht als zur Schule! Er und sein Net Navi MEGAMAN sind das beste Net Battle-Team an der Akihara-Grundschule. Ihre Chancen, den Weltmeisterschaftstitel beim Battle Chip Grand Prix zu erlangen, stehen gut.

MAYL und ihr Net Navi ROLL können es durchaus mit Lan und Megaman aufnehmen. Die vier Freunde sind in Schule und Freizeit stets füreinander da, doch bei Net Battle-Wettbewerben hört die Freundschaft auf!

NETZWERKKÄMPFER (FORTSETZUNG)

KAITO verehrt Lan und macht ihm alles nach. Er möchte genau wie sein Vater Handwerker werden und sein Rucksack ist immer voller Werkzeuge. Für seinen Net Navi TURBOMAN hat er eine Formelmaschine für Net Battles erfunden. Er nimmt zum ersten Mal am Battle Chip Challenge teil.

MARY ist neu in der Schule. Sie ist Austauschschülerin und etwas schüchtern. Ihr Net Navi RING ist von der kühneren Sorte und drängt Mary in den Vordergrund. Alle warten gespannt, wie die beiden beim Battle Chip Challenge abschneiden.

In jeder Klasse gibt es natürlich einen Tyrannen. In der Akihara-Grundschule ist es ein Tyrannen-Team: DEX und GUTSMAN! Lan und Megaman haben sie bisher noch nicht geschlagen. Doch beim Battle Chip Grand Prix bietet sich eine gute Gelegenheit.

CHAUD ist bereits mehrfacher Net Battle-Meister. Dank seiner coolen Art können ihm der impulsive Lan und der verwöhnte Dex nichts anhaben. Mit Hilfe seines Net Navi PROTOMAN rechnet Chaud mit dem Meistertitel beim Battle Chip Grand Prix!

STEUERUNG

STEUERKREUZ
- Cursor bewegen

A-KNOPF
- Auswahl bestätigen
- Kampfnachrichten manuell senden

B-KNOPF
- Auswahl abbrechen
- Kampfnachrichten automatisch senden

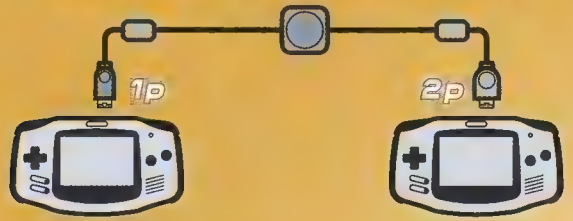
START
- Orbs im Programmpack organisieren
- Aktion Plan-Menü im Kampf öffnen

L-TASTE
- Aktion Plan-Seiten zurückblättern

R-TASTE
- Aktion Plan-Seiten vorblättern

STEUERUNG (FORTSETZUNG)

MEHRSPIELER-EINRICHTUNG



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

ERFORDERLICH:
2 Game Boy Advance™-Systeme
2 MegaMan™ Battle Chip Challenge-Spielmodule
1 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel

VERBINDUNG HERSTELLEN

1. Vergewissere dich, dass beide Game Boy Advance™-Systeme ausgeschaltet sind.
2. Lege in beide Game Boy Advance™-Systeme jeweils ein Megaman™ Battle Chip Challenge-Spielmodul ein.
3. Stecke das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel in die Anschlussbuchse an beiden Game Boy Advance™-Systemen. Schalte die Systeme ein.

Das an den kleineren Stecker angeschlossene System ist 1P.

NETZWERKSPIEL

Wenn zwei Game Boy Advance™-Systeme mit einem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel miteinander verbunden sind, können zwei Spieler Megaman™ Battle Chip Challenge gleichzeitig spielen. Wenn du zum Netzwerkspiel bereit bist, markiere auf dem untergeordneten Bildschirm LINK.

Wenn das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel nicht richtig funktioniert, kann das folgende Ursachen haben:
- Es ist nicht für das Game Boy Advance™-System geeignet.
- Es ist nicht richtig angeschlossen oder es wurde entfernt.
- Es ist mit dem Kabel verbunden.
- Es sind mehr als zwei Game Boy Advance™-Systeme angeschlossen.

ERSTE SCHRITTE

HAUPTMENÜ

Kurz nachdem du den Game Boy Advance™ eingeschaltet hast, erscheint der Titelbildschirm. Drücke START, um das Hauptmenü mit den Spielmodi aufzurufen.

- Wähle den gewünschten Spielmodus mit dem Steuerkreuz.

- Bestätige deine Auswahl mit START oder dem A-Knopf.

Die folgenden Spielmodi stehen zur Verfügung.

- START: Spiele ein ganz neues Spiel von Anfang an.
- CONTINUE: Setze ein gespeichertes Spiel fort.

SOFT RESET

Drücke START + SELECT + den A- und B-Knopf, um das Spiel auf den Titelbildschirm zurückzusetzen. Markiere dann „Continue", wenn du das Spiel fortsetzen möchtest.

Auf diese Weise kannst du [illegible] Spiel einfach unterbrechen und es an der [illegible] gespeicherten Stelle fortsetzen.

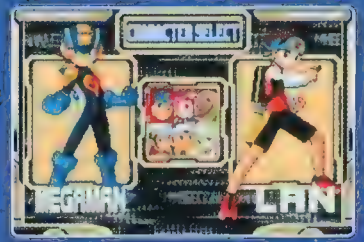
SPIELFIGUR AUSWÄHLEN

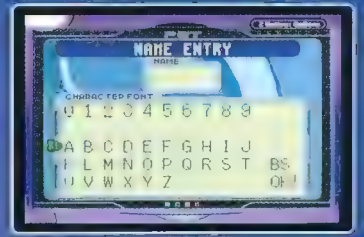
Vor dem Spiel musst du deinen Operator und Net Navi auswählen. Diese Spieler tragen deine Net Battles aus.

DEINEN NAMEN REGISTRIEREN

Gib für deine Battle Chip Grand Prix-Teilnahme einen Namen mit bis zu vier Buchstaben ein. Bewege den Cursor [illegible] auf OK und drücke den A-Knopf.

- Dieser Name wird bei der Registrierung von Net Navis als Passwort verwendet [illegible]
- [illegible]
- [illegible] von Daten [illegible] als Teilnahmenamen.





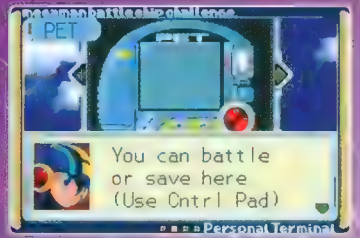
SPIELOPTIONEN

BILDSCHIRM „GAME OPTIONS" (SPIELOPTIONEN)

Programmiere deinen Net Navi und verhilf ihm zum Sieg beim Battle Chip Grand Prix!

Wähle eine der folgenden Optionen auf dem Bildschirm „Game Options".

- Pet: Bearbeite Net Navi-Programme und deinen Net.
- Battle Chip Grand Prix – Tritt dem Battle Chip Grand Prix-Turnier bei (siehe Seite 81).
- Free Battle: Tritt gegen einen anderen Netzwerkkämpfer in einzelnen Kämpfen an (siehe Seite 78).
- Shop: Kaufe Battle Chips. Im weiteren Verlauf des Spiels werden neue Shops mit weiteren Battle Chips freigeschaltet (siehe Seite 79).
- Battle Holding (Kampfveranstaltung): Verwende die gesammelten Net Navi-Codes, um dein eigenes Net Battle-Turnier einzurichten.



PET

Bearbeite das Net Navi-Programmpack und verwalte deine Systemdaten.

Die folgenden Optionen stehen zur Auswahl:

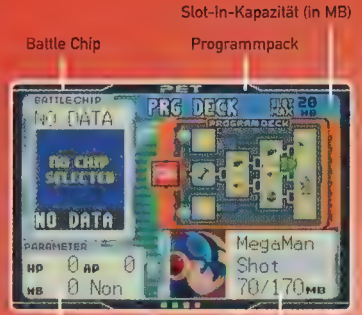
- Program Deck (Programmpack): Kombiniere Battle Chips zur Bearbeitung des Programmpacks (siehe Seite 74).
- Chip Folder (Chip-Ordner): Bearbeite den Chip-Ordner, den du bei Turnieren verwendest (siehe Seite 76).
- Net Navi: Hier erhältst du Infos zu deinem Net Navi-Typen, zum Status und zu deinem Kampfstil.
- Data Library (Datenbibliothek): Hier erhältst du Infos zu deinen Battle Chips und Net Chip-Codes (siehe Seite 76).
- Email: Lies E-Mails, die dir andere Spieler geschickt haben. Markiere eine E-Mail mit dem Cursor und drücke den A-Knopf, um sie zu lesen.
- Save: Speichere dein Spiel an der aktuellen Stelle. Markiere auf dem Titelbildschirm „Continue", um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen.
- Communications (Kommunikation): Tausche Net Navi-Codes aus und beteilige dich an einem Online-Kampf (siehe Seite 85).

PET (FORTSETZUNG)

PROGRAM DECK (PROGRAMMPACK)

Das Programmpack steuert deinen Net Navi während des Kampfs. Dort befinden sich auch die Battle Chips, in denen die Kampfbefehle für deinen Net Navi gespeichert sind. Die Chips kannst du in deinem Programmpack auf dem Bildschirm „Programming" einrichten.

- Schalte mit dem Steuerkreuz zwischen dem Programmpack und dem Bildschirm „Chip Folder" um und wähle die beiden Chips, die du austauschen möchtest.
- Wenn ein Chip markiert ist, kannst du mit SELECT dessen Beschreibung anzeigen.
- Nachdem du beide Chips ausgewählt hast, drücke zum Abschluss des Tauschs zweimal den A-Knopf.



PROGRAMMIERUNGSREGELN

Beachte bei der Einrichtung deines Programmpacks die folgenden Regeln:

- Das Programmpack kann 1 Navi Chip und bis zu 11 Battle Chips enthalten.
- Die Kapazität des Programmpacks muss [illegible] ingen als die Kapazität des Net Navi sein.
- Im Navi Chip-Feld dürfen nur Navi Chips enthalten sein. Du darfst keine Navi Chips [illegible] gleich oder [illegible] t sein.
- [illegible]

PROGRAMMIERUNGSSTRATEGIE

Optimale Effekte erzielst du folgendermaßen:

- Setze deine stärksten Battle Chips in Felder B, C und E. Da diese Felder am häufigsten gewählt werden, sind die Gewinnchancen optimal.
- Setze deine nächststärksten Chips in Felder D, F, H und I. Diese werden seltener als B, C und E gewählt.
- Lege alle verbleibenden Chips in Felder G und J.
- Lege die Guard-Chips in Felder B und C. Diese Felder werden vom Programmpack ausgewählt. Der Navi Chip führt die letzte Aktion aus.

PET (FORTSETZUNG)

Die Chip-Ordner enthalten weitere Battle Chips. Im weiteren Verlauf des Spiels gewinnst du zusätzliche Ordner. Die derzeit ausgerüsteten Ordner sind mit E gekennzeichnet. Bei der Einrichtung deines Programmpacks (siehe Seite 78) kannst du nur die 30 Chips aus dem aktuellen Chip-Ordner verwenden. Sammle jede Menge starke Chips in deinem Ordner, damit dein Pack für einen harten, ununterbrochenen Kampf gewappnet ist.

Die Datenbibliothek ist ein illustriertes Buch mit Battle Chips. Du kannst dich hier registrieren und deine erworbenen Chips anzeigen. An den Sternen neben den Chips ist zu erkennen, wie schwierig es ist, die jeweiligen Chips zu erlangen.

BATTLE CHIP GP

Wähle diese Option, um am Battle Chip Grand Prix-Turnier teilzunehmen.

- Registriere dich zunächst in der E Class.
- Wähle anschließend ein Turnier, dem du beitreten möchtest. Für die Teilnahme zahlst du mit Zenny (so heißt die Währung des Spiels). Zenny kannst du im Free Battle verdienen (siehe Seite 78).
- Wenn du gewinnst, erhältst du den Navi Chip deines Gegners. Eventuell erlangst du auch die Battle Chips deines Gegners.
- Du musst mindestens den vierten Platz belegen, um dich für den nächsten Turnierlevel zu qualifizieren.

FREE BATTLE

Hier kannst du gegen andere Netzwerkkämpfer um die Vorherrschaft im Cyberspace kämpfen!

- [illegible] um Verlauf des Spiels werden [illegible] Modi freigeschaltet). Bemüh[illegible] möglichst kontinuierlich [illegible] Netzwerkkämpfer zu s[illegible]
- Je häufiger du [illegible] desto mehr [illegible] verdienst du. Besonders gute Leistungen werden mi[illegible] Navi Chip-Daten be[illegible]

SHOP

Im Shop kannst du Battle Chips für dein Programmpack kaufen. Die Chips werden willkürlich ausgewählt, doch bei Großeinkäufen erhältst du mindestens einen seltenen Chip.

[illegible]HT VERGESSEN: Nach dem Kauf von [illegible] musst du diese in einem Chip-Ordner ablegen, bevor du sie in deinem Programmpack verwenden kannst.

BATTLE CHIP-EIGENSCHAFTEN

Alle Battle Chips besitzen eine Eigenschaft: Water (Wasser), Fire (Feuer), Electricity (Elektrizität), Wood (Holz) und None (Keine).

Die Eigenschaften bestimmen die Reihenfolge der Aktionen: Zunächst werden Aktionen mit der Eigenschaft „Water" ausgeführt, gefolgt von „Fire", „Electricity" und „Wood". Ein Chip mit der Eigenschaft „None" bildet immer das Schlusslicht.

Wenn du auf eine bevorteilte Eigenschaft wie „Water" oder „Fire" stößt, erleidest du eventuell mehr Schaden als erwartet.

- Wenn du einen Chip mit der gleichen Eigenschaft wie der des gegnerischen Chips wählst, wird sogar noch mehr Schaden angerichtet.

KAMPF

GRUNDBILDSCHIRM

Kämpfe werden automatisch von deinem Net Navi und dem Programmpack ausgetragen. Zu Beginn eines Kampfs wird der Bildschirm „Program Deck" eingeblendet.

- Der Action Plan zeigt den derzeit aktiven Battle Chip mit einem weißen Action Ring an. Wenn der Battle Chip Schaden erleidet, verfärbt sich der Action Ring blau, dann gelb und schließlich rot. Wird der Battle Chip zerstört, verfärbt sich der Action Ring schwarz.
- In der Programmpack-Anzeige wählst du einen Action Plan mit der L- oder R-Taste. Ein Action Plan kann nur ausgewählt werden, wenn die Slot-In-Anzeige mindestens [illegible] gefüllt ist.

KAMPF (FORTSETZUNG)

BILDSCHIRM „BATTLE" (KAMPF)

Der gewählte Action Plan bestimmt den Fortschritt des Spiels.

- „Message" (Nachricht) Fenster: Drücke während des Kampfs den A-Knopf, um eine Kampfnachricht zu senden. Mit dem B-Knopf beschleunigst du die Nachrichtenanzeige. Während dieser Zeit verfärbt sich der Cursor unter dem Bildschirm rot. (Der Bildschirm „Message" wird erst angezeigt, nachdem jede Chip-Aktion ausgeführt wurde.)
- Retry (Neuer Versuch): Setze den Kampf zurück, um ihn noch einmal ganz von vorn zu wiederholen. Ein neuer Versuch geht auf Kosten deines Busting Level (Schadensstufe – siehe Seite 83).
- Program Deck (Programmpack): Überprüfe dein Programmpack.
- Quit (Verlassen): Verlasse den Kampf und kehre zum PET-Bildschirm zurück.

KAMPFREGELN

Bei allen Kämpfen handelt es sich um Duelle. Wähle zu Beginn eines Kampfs deinen Action Plan von deinem Programmpack.

- Action Plans bestimmen die Aktionen, die dein Net Navi bei der Runde ausführen soll. Diese Aktionen werden automatisch von links nach rechts in der Reihenfolge der Anzeige im Navi Chip-Feld verwendet.

KAMPF (FORTSETZUNG)

- Die Action Plan-Auswahl steht zur Verfügung, wenn die Slot-In-Anzeige mindestens zu 50 % gefüllt ist. Bei einer Runde können bis zu vier Chips verwendet werden.

VORSICHT: Manchmal wird ein leeres Feld ohne Battle Chips gewählt.

- Nachdem der Action Plan gewählt wurde, beginnt der Kampf.

Für den Bildschirm links erfolgt die Action Plan-Auswahl in der folgenden Reihenfolge:

1. Linker Chip unter erster Reihe
2. Mittlerer Chip unter zweiter Reihe
3. Rechter Chip unter dritter Reihe
4. Navi Chip-Aktion

- Die erste Reihe jedes Battle Chip bestimmt, welche Spieler kämpfen. In der zweiten Reihe kämpfen beide Spieler. In der dritten Reihe kämpfen beide Net Navis.
- Die Reihenfolge der Aktionen richtet sich nach den Eigenschaften der einzelnen Battle Chips (siehe Seite 79).
- Wenn ein Chip fehlt, gewinnt der gegnerische Chip automatisch.
- Während des Kampfes kann dein Battle Chip oder Net Navi Schaden [illegible] werden. Wenn alle HP [illegible] aufgebraucht sind, wird [illegible]
- [illegible]

KAMPF (FORTSETZUNG)

SLOT-IN-FELDER

Wenn du Battle Chips auf Slot-In-Felder gesetzt hast, drücke während des Kampfs die L- und R-Tasten, um die voreingestellten Chips zu verwenden.

- Slot-In-Chips können nur einmal verwendet werden. Setze sie also [illegible]t ein.
- [illegible] müssen [illegible]dingt einrasten, sonst [illegible]s im Slot-In-Feld [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

ERGEBNIS

- Wenn es dir gelingt, die Navi HP deines Gegners auf 0 zu senken, gewinnst du!
- Der Kampf endet nach 10 Runden. Der Kämpfer mit den meisten geleerten Battle Chips gewinnt. Wenn beide Spieler gleich viele geleerte Battle Chips besitzen, gewinnt derjenige, der weniger Schaden erlitten hat. Sollte es keinen eindeutigen Gewinner geben, sucht der Computer willkürlich einen Gewinner aus.
- Der Busting Level (Schadenstufe) richtet sich nach der Kampftechnik. Je höher dein Busting Level, desto höher die Chance, den Navi Chip deines Gegners zu erlangen.
- Der Sieger wird mit Zenny belohnt.

EIGENER KAMPF

EIGENEN KAMPF ABHALTEN

Du kannst dein eigenes Battle Chip-Turnier einrichten. Dazu benötigst du einen Net Navi-Code und Zenny.
Für ein großes Turnier sind viele Net Navis und viel Zenny erforderlich.

Andere Spieler können deinem Turnier mit ihren ausgerüsteten Programmpacks und Net Navis beitreten.

REGELN FÜR EIGENE TURNIERE

- Du musst vom Anfang bis zum Ende des Turniers dasselbe Programmpack verwenden. Du kannst dein Programmpack nicht vor jedem Kampf ändern.
- Das Einrasten erfolgt automatisch, aber mit unterschiedlichem Timing.
- Jeder Spieler kann nur einen Net Navi-Code registrieren (siehe Seite 85).
- Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie bei Standardkämpfen.
- Es ist nicht einfach, ein Turnier zu überleben. Wenn du Preise und/oder Battle Chips erlangst, erhöhen sich deine Gewinnchancen. Du selbst bist dein härtester Gegner!

KAMPFVERANSTALTUNG UND KOMMUNIKATION

KAMPFVERANSTALTUNG

- Registriere die Net Navis deiner Freunde. Registrierte Navi-Daten werden gespeichert und deine Freunde können deinen Turnieren dann als Kampfveranstaltungs-Teilnehmer beitreten.
- Wähle zur Registrierung „Net Navi Registration". Gib den „Entry Name" (Teilnehmernamen), Net Navi-Code und weitere Daten an.
- Damit andere Spieler deinen Net Navi registrieren können, musst du ihnen deinen eigenen Teilnehmernamen und Net Navi-Code mitteilen. Prüfe deinen Net Navi-Code im Programmpack oder in der Net Navi-Option auf deinem PET-Bildschirm.

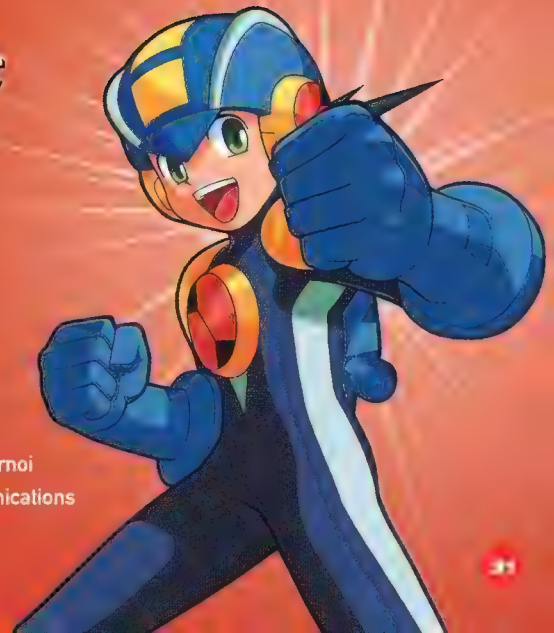
KOMMUNIKATION

Mit einem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel kannst du gegen deine Freunde in Net Battles antreten. (Zur Einrichtung siehe Seite 12.) Nachdem die Hardware eingerichtet ist, wähle auf dem PET-Bildschirm „Communications" (Kommunikation), um mit dem Spiel zu beginnen. Am Ende des Net Battle werden die Daten automatisch gespeichert.

- Du hast die Wahl zwischen „Normal" und „Random" (Zufall). Der Gewinner erhält von dem Verlierer willkürlich ausgewählte Chips. (Dem Verlierer werden keine Chips abgezogen.)
- Du kannst mit deinen Freunden Net Navi-Codes austauschen. Ausgetauschte Codes werden automatisch registriert.

SOMMAIRE

32 Règles de Battle Chips !
34 Personnages
38 Commandes
42 Lancer une partie
44 Options de jeu
45 PET
49 Battle Chip GP
50 Free Battle
51 Magasin
52 Combat
56 Organiser son propre tournoi
57 Battle Holding & Communications



RÈGLES DE BATTLE CHIPS !

Nous sommes en 20xx : l'ère des réseaux ! La technologie Internet est très avancée et tout le monde s'en sert ! Le nouveau dispositif révolutionnaire est le 'Personal Electronic Terminal' portatif, connu sous le joli nom de 'PET'.

Le 'PET' permet de téléphoner ET d'envoyer des courriels. Mais c'est aussi beaucoup plus. Il sert de livre et de journal. Encore plus incroyable, il est doté d'un navigateur Internet, mi-robot/mi-programme utilitaire, qui se connecte à Internet avec des capacités et des performances quasi humaines !

Tout le monde possède un 'Net Navi' unique et peut se faire des amis très rapidement sur Internet ! Les 'Net Navi' y ont une mission spéciale. Ils combattent les virus capables de détruire des programmes importants. On appelle ces combats des 'Net Battles'. Les meilleurs combattants du réseau gagnent des récompenses.

Le défi ultime, le 'Battle Chip Grand Prix', est la plus grande compétition de tous les temps. Ses principaux sponsors ont recruté les meilleurs combattants Net du globe. Le gagnant remporte le titre mondial.

Il est temps de savoir qui est capable de devenir champion du monde de Battle Chip !

CHERS AMIS, LANCEZ VOS NET NAVI !

PERSONNAGES

Lan préfère casser du virus plutôt que d'aller à l'école ! Avec son Net Navi MEGAMAN, ils forment la meilleure équipe de Net Battle de l'école Akihara. Ils ont toutes leurs chances de remporter le Battle Chip Grand Prix.

MAYL et son Net Navi ROLL ne sont jamais bien loin de Lan et Megaman. Ces quatre-là sont toujours prêts à s'aider à l'école ou en dehors. Mais quand on parle de compétition Net Battle il n'y a plus d'ami !

PERSONNAGES (Suite).

KAITO vénère Lan et copie tout ce qu'il fait. Il veut être mécanicien comme son père, et il transporte toujours plein d'outils dans son sac. Son Net Navi TURBOMAN est une formule qu'il a inventée pour les Net Battles. C'est son premier Battle Chip Challenge.

MARY est la nouvelle. Elle participe à un échange scolaire et se sent très timide. RING, son Net Navi, est plus intrépide et la pousse à se surpasser. On se demande ce qu'ils vont faire dans le Battle Chip Challenge.

Chaque classe a ses petits tyrans. Il y a une équipe de brutes à l'école Akihara – DEX et GUTSMAN ! Ils n'ont pas encore battu Lan et Megaman mais pensent que le Battle Chip Grand Prix est l'occasion rêvée pour commencer !

DYALU a déjà gagné des Net Battles. Son calme tranche avec l'impulsivité de Lan et l'attitude arrogante de Dex. Avec FROTOMAN, son Net Navi, Chaud imagine qu'il va remporter un prix au Battle Chip Grand Prix !

COMMANDES

MANETTE +
- Déplacer le curseur

BOUTON A
- Confirmer une sélection
- Envoi manuel des messages en combat

BOUTON B
- Annuler une sélection
- Envoi automatique des messages en combat

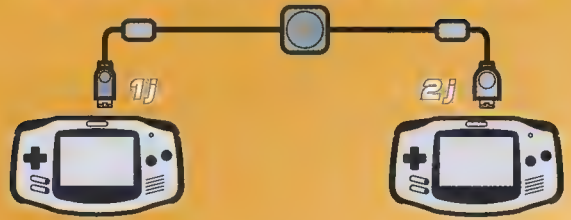
START
- Organiser les chips dans le Program Deck
- Ouvrir le menu Plan Action en combat

BOUTON L
- Lire les pages Plan Action précédentes

BOUTON R
- Lire les pages Plan Action suivantes

COMMANDES (Suite)

INSTALLATION MULTIJOUEUR



GBA LINK CABLE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

IL FAUT :

2 systèmes Game Boy Advance™
2 cartouches MegaMan™ Battle Chip Challenge
1 câble Game Boy Advance™ Game Link™

ÉTABLIR UNE CONNEXION

1. L'interrupteur d'alimentation des deux systèmes Game Boy Advance™ doit être sur OFF.
2. Insérer une cartouche de Megaman™ Battle Chip Challenge dans chaque système Game Boy Advance™.
3. Brancher le câble Game Boy Advance™ Game Link™ au connecteur d'extension externe de chaque système Game Boy Advance™. Allumer les deux appareils.

Le système branché à la plus petite prise correspond au J1.

JEU EN RÉSEAU

Quand deux systèmes Game Boy Advance™ sont connectés par un câble Game Boy Advance™ Game Link™, deux joueurs peuvent jouer à Megaman™ Battle Chip Challenge. Quand tu es prêt pour une partie en réseau, choisis LINK dans l'écran du bas.

Le câble Game Boy Advance™ Game Link™ peut ne pas fonctionner si :

- Il n'est pas destiné au système Game Boy Advance™.
- Il n'est pas branché correctement ou s'il a été débranché.
- Il est branché au câble.
- Plus de deux systèmes Game Boy Advance™ sont connectés.

LANCER UNE PARTIE

MENU PRINCIPAL

Une fois le système allumé, l'écran titre s'affiche. Appuie sur START pour accéder aux modes de jeu du menu principal.

- Utilise la manette + pour choisir un mode de jeu.
- Appuie sur START ou sur le bouton A pour confirmer ton choix.

Les modes de jeu :

- START – Commencer une nouvelle partie au début.
- CONTINUE – Reprendre une partie sauvegardée.

RÉINITIALISER

Appuie sur START + SELECT + bouton A ou bouton B pour réinitialiser le jeu vers l'écran titre. Sélectionne ensuite "Continue" pour reprendre le jeu.

C'est un moyen pratique d'interrompre la partie et de la reprendre à partir de la dernière sauvegarde.

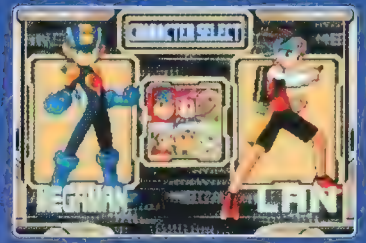
CHOIX DU PERSONNAGE

Avant de jouer, il faut choisir un Opérateur et un combo Net Navi. Il s'agit des joueurs qui participeront aux Net Battles.

ENTRER SON NOM

Tape un nom (4 caractères maxi) pour [illegible] Battle Chip GP. Une fois fait [illegible] et appuie sur le bouton A.

- [illegible] mot de passe pour [illegible] du Net Navi. (Voir page 57)
- [illegible] noms des personnages [illegible]
- [illegible] les données, utilise un [illegible] Net Navi.



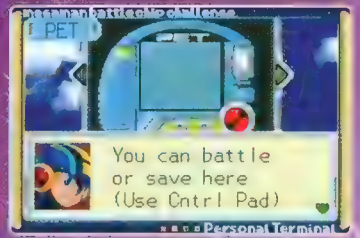
OPTIONS DE JEU

ÉCRAN DES OPTIONS DE JEU

Programme ton Net Navi pour remporter le Battle Chip GP !

Les options suivantes sont disponibles :

- Pet – Éditer le Net Navi et ton réseau
- Battle Chip GP – Entrer dans le tournoi Battle Chip Grand Prix (Voir page 51)
- Free Battle – Affronter un autre personnage en combat libre. (Voir page 50)
- Shop – Magasin de Battle Chips. Au fil du jeu d'autres magasins et Battle Chips deviennent disponibles. (Voir page 51)
- Battle Holding – (Participations) Utilise tes codes Net Navi pour organiser ton propre tournoi Net Battle



PET

Modifie le Program Deck du Net Navi et gère les données système.

Les options :

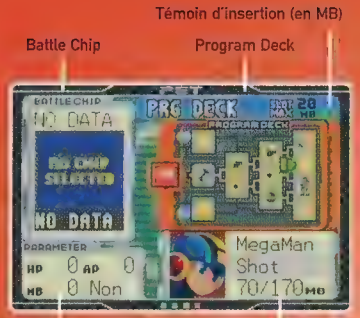
- Program Deck – Combiner les Battle Chips et modifier le Program Deck. (Voir page 46)
- Chip Folder – Modifier le dossier Chip utilisé en tournoi. (Voir page 48)
- Net Navi – Consulter les codes Net Navi, statuts et scores des joueurs.
- Data Library – Consulter la banque de Battle Chips débloqués et les données Navi Chip. (Voir page 49)
- Email – Lire les messages des autres joueurs. Utiliser le curseur pour choisir, et la touche A pour lire.
- Save – Sauvegarder la partie là où tu es. Sélectionner 'Continue' dans l'écran titre pour reprendre une partie sauvegardée.
- Communications – Échanger des codes Net Navi pour jouer en ligne. (Voir page 57)

PET (Suite)

LE PROGRAM DECK

Le Program Deck contrôle le Net Navi en combat. Les Battle Chips du Program Deck contiennent la commande de combat que tu veux que ton Net Navi exécute. Les chips du Program Deck se choisissent dans l'écran de programmation :

- Utilise la manette + pour passer du Program Deck à ton fichier et choisis les deux chips à utiliser.
- Une fois fait, appuie sur SELECT pour afficher la description.
- Après avoir choisi les deux chips, appuie deux fois sur le bouton A pour terminer le transfert.



PROGRAMMER

Les réglages du Program Deck suivent ces règles :

- Le Program Deck peut contenir 1 Navi Chip et jusqu'à 11 Battle Chips.
- La capacité du Program Deck doit être inférieure à celle du Net Navi.
- Le panneau Navi Chip ne peut contenir que des Navi Chips. On ne peut pas mettre [illegible] Chip dans un autre panneau.
- La capacité du Battle Chip doit être [illegible] ale à la capacité d'accueil.
- [illegible]

STRATÉGIE

Quelques trucs pour un effet maximal :

- Place tes meilleurs Battle Chips dans les panneaux B, C et E. Tu augmenteras tes chances car ils sont choisis plus souvent.
- Place tes meilleurs chips suivants dans les panneaux D, F, H et I. On les choisit moins souvent que B, C et E.
- Place les chips restants dans les panneaux G et J.
- Place des chips de garde dans les panneaux B et C. Le Program Deck les sélectionne. Le Navi Chip exécute la dernière action.

PET (Suite)

Les dossiers Chip contiennent les Battle Chips supplémentaires. Au fil du jeu, tu gagneras d'autres dossiers. Ceux marqués d'un E sont actuellement installés. Seuls les 30 chips du dossier installé peuvent servir quand tu règles le Program Deck (voir page 46). Rassemble des chips puissants dans ton dossier pour les combats longs et difficiles.

La banque de données contient des images de Battle Chips. Tu peux y consulter les chips acquis. Plus il y a d'étoiles associées aux chips, plus ils sont difficiles à acquérir.

BATTLE CHIP GP

C'est ici que tu entres dans le tournoi de Battle Chip Grand Prix.

- Tout d'abord, inscris-toi en classe E.
- Choisis un tournoi. Tu devras payer en Zenny (la monnaie du jeu). Tu peux gagner des Zenny en mode 'Free Battle'. (Voir page 50)
- Si tu gagnes, tu peux t'emparer du Navi Chip de l'adversaire. Tu peux aussi prendre ses Battle Chips.
- Termine au moins 4è pour te qualifier pour le niveau suivant du tournoi.

FREE BATTLE

Fais des combats libres contre d'autres personnages pour conquérir le cyberespace !

- Choisis un mode de combat [illegible] jeu, d'autres modes dev[illegible] disponibles). Essaie d'en[illegible] victoires contre les autres personnages.

- Plus tu gagnes, plus tu empoches de [illegible] es vraiment bon, tu gagneras même [illegible] Navi Chip !

SHOP

C'est le magasin de Battle Chips pour ton Program Deck. La sélection de chips est aléatoire, mais en achetant par paquets, tu obtiendras au moins un chip rare.

N'OUBLIE PAS : après avoir acheté des chips, tu dois les placer dans un dossier Chip avant de t'en servir dans le Program Deck.

BATTLE CHIPS ET ÉLÉMENTS

Tous les Battle Chips ont une caractéristique : Eau, Feu, Électricité, Bois ou Aucun. Ces éléments influent sur l'ordre des actions.

L'eau agit d'abord, puis viennent le feu, l'électricité et le bois. Un chip doté d'aucun élément agit toujours en dernier.

Si tu rencontres un élément comme l'eau ou le feu, tu peux subir plus de dégâts que prévu.

- Choisir un chip doté du même élément que celui de l'adversaire cause encore plus de dégâts.

BATTLE

L'ÉCRAN DE BASE

Le combat est mené automatiquement par le Net Navi et le Program Deck. Au début d'un combat, l'écran du Program Deck s'affiche.

- Le Battle Chip utilisé est signalé d'un anneau blanc par le Plan Action. Quand le Battle Chip subit des dégâts, l'anneau d'action vire au bleu, au jaune, puis au rouge. Il devient noir à sa destruction.
- En consultant le Program Deck, on peut choisir un Plan Action avec le bouton L ou le bouton R. Cela n'est possible que lorsque le témoin d'insertion est au moins à 50%.

BATTLE (Suite)

L'ÉCRAN DE COMBAT

Le Plan Action montre l'évolution du combat.

- Message – Appuie sur le bouton A pour envoyer des messages durant le combat. Appuie sur le bouton B pour accélérer l'affichage. Le curseur situé en bas de l'écran devient rouge. (L'écran de message ne s'affiche qu'à la fin de chaque action)
- Retry – Réinitialiser le combat pour le reprendre au début. (Cette opération réduit le niveau de nuisance. Voir page 55)
- Program Deck – Consulter le Program Deck
- Quit – Quitter le combat et revenir à l'écran PET

RÈGLES DU COMBAT

On s'affronte en un contre un. Sélectionne d'abord un Plan Action dans le Program Deck.

- Le Plan Action sert à régler les actions du Net Navi durant le tour. Elles sont automatiques, en commençant par la gauche du panneau Navi Chip.

BATTLE (Suite)

- Tu peux sélectionner un Plan Action avec un témoin d'insertion à 50% au moins. Tu peux utiliser 4 chips maximum par tour.

ATTENTION : un panneau vide qui ne contient aucun chip peut parfois être sélectionné.

- Une fois le Plan Action défini le combat commence.

Dans le panneau de gauche, le Plan Action se définit dans cet ordre :

1. Chip de gauche sous la 1è ligne
2. Chip du milieu sous la 2è ligne
3. Chip de droite sous la 3è ligne
4. Action Navi Chip

- La première ligne de chaque Battle Chip détermine les joueurs qui combattent. À la 2è ligne, les deux joueurs combattent. À la 3è ligne, les deux Navi Mini s'affrontent.
- L'ordre des actions dépend des stéréotypes de chaque Battle chip. (Voir page 57)
- Il manque un chip, celui de l'adversaire gagne par défaut.
- Pendant l'action, le Battle Chip ou le Navi Navi peuvent subir des dégâts. Si leur vie HP sont consommée, le chip est détruit et disparaît.
- Après exécution de l'intégrale actuelle, le tour [illegible]

BATTLE (Suite)

LES PANNEAUX D'INSERTION

Si des Battle Chips sont insérés dans les panneaux, appuie sur le bouton L et le bouton R pour le servir des chips sélectionnés.

- Ils ne peuvent servir qu'une seule fois [illegible] d'être utilisés.
- Faire attention à bien les insérer. Sinon, tu ne pourras pas les utiliser.
- [illegible] (100% de ta [illegible] score).
- [illegible]

LES RÉSULTATS

- Si tu fais tomber les HP de ton adversaire à 0, c'est gagné !
- Un combat dure 10 tours. Le joueur ayant détruit le plus de Battle chips remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui ayant subit le moins de dégâts. S'il n'est pas possible de décider du vainqueur, il est tiré au sort.
- Le niveau de [illegible] varie en fonction de la technique de combat. Plus il est élevé, plus tu as de chances de gagner le Navi chip de l'adversaire.
- Si tu gagnes, tu empoches des Zenny.

ORGANISER SON PROPRE TOURNOI

Tu peux organiser ton propre tournoi Battle Chip. Un code Net Navi et des Zenny seront nécessaires.
Un tournoi à grande échelle demande beaucoup de Net Navi et de Zenny.

D'autres joueurs peuvent participer avec leur Program Deck installé et un Net Navi.

LES RÈGLES DES TOURNOIS

- Tu dois utiliser le même Program Deck du début à la fin. Il n'est pas possible d'en changer avant le début de chaque combat.
- Les insertions se déroulent automatiquement, et leur timing varie.
- Chaque joueur ne peut enregistrer qu'un seul code Net Navi. (Voir page 57)
- Les autres règles sont les mêmes que celles du combat traditionnel.
- Survivre à un tournoi est difficile. Gagner des récompenses et/ou des Battle Chips augmente les chances de victoire. Tu es ton pire adversaire !

BATTLE HOLDING & COMMUNICATIONS

- Enregistre le Net Navi de tes amis. Les données Navi enregistrées sont sauvegardées, et tes amis peuvent entrer dans tes tournois en tant que joueurs participants.
- Pour enregistrer, sélectionne 'Net Navi Registration'. Entre le nom de la personne, son code Net Navi, et les autres informations.
- Pour que d'autres joueurs puissent enregistrer ton Net Navi, tu dois fournir ton nom et ton code Net Navi. Confirme ton code dans l'écran Program Deck du PET ou dans les options de Net Navi.

Rejoins tes amis sur le réseau avec le câble Game Boy AdvanceTM Game LinkTM. (Pour l'installer, voir page 40). Après l'installation, choisis 'Communications' dans l'écran 'PET' pour commencer à jouer. À la fin d'un combat en réseau, les données sont automatiquement sauvegardées.

- Choisis un niveau normal ou aléatoire. Les chips qui vont au vainqueur sont choisis au hasard chez le perdant. (Ceux du perdant ne diminuent pas).
- Échange des codes Net Navi avec tes amis. Ils s'enregistrent automatiquement.

ÍNDICE

60 ¡El poder de los Battle Chips!
62 Net Battlers
66 Mandos
70 Empezar a jugar
72 Opciones del juego
73 PET
77 Battle Chip GP
78 Free Battle
79 Shop
80 Battle
84 Prepara tu propia batalla
85 Battle Holding & Communications

¡EL PODER DE LOS BATTLE CHIPS!

Año 20xx: ¡La era de las redes! La tecnología de Internet está muy avanzada, ¡y todo el mundo la utiliza! El más nuevo y revolucionario dispositivo es el "Terminal Personal" portátil, conocido familiarmente por "PET."

PET es un teléfono y un cliente de correo. Pero también es muchísimas más cosas. Se puede convertir en un libro de texto y en un periódico. Y lo más sorprendente: está dotado de Net Navigation, mitad robot mitad programa de utilidades, ¡capaz de entrar y recorrer la Internet con poderes y habilidades casi humanos!

Cada persona tiene su "Net Navi" único, ¡y mucha gente hace amistades rápidamente a través de su otro yo de Internet! Los Net Navis tienen una misión especial en Internet. Su trabajo consiste en enfrentarse a los virus informáticos que pueden destruir programas sanos. Estas luchas reciben el nombre de "Net Battles." Los luchadores más duros de la red compiten para acumular premios.

El último desafío, el Battle Chip Grand Prix, es la competición definitiva. Su patrocinador principal envió emails por todo el mundo para reclutar a los mejores Net Battlers del planeta. El ganador se hará con el título mundial.

¡Ha llegado el momento de descubrir quién es el mejor Battle Chip Challenger y el campeón mundial World Champ!

¡SEÑORES, PONGAN EN MARCHA SUS NET NAVIS!

LUCHADORES NET BATTLERS

LAN prefiere ir por ahí cargándose virus que estar a clase. Él y su Net Navi MEGAMAN forman el mejor equipo Net Battle de Akihara Elementary. Tienen buenas posibilidades de ganar el Hubb Battle Chip Grand Prix.

MAYL y su Net Navi ROLL suelen ir pisándoles los talones a Lan y Megaman. Los cuatro amigos cuidan unos de otros dentro y fuera del colegio. Pero cuando llega el momento de competir en la Net Battle, ¡la amistad pasa a un segundo plano!

LUCHADORES NET BATTLERS CONT.

KAITO idolatra a Lan y copia todo lo que hace. Quiere ser mecánico, como su padre, y siempre lleva la mochila llena de herramientas. Inventó una máquina llamada Formula para TURBOMAN, su Net Navi, y [illegible] en las Net Battles. Es su primer Battle Chip Challenge.

MARY es la nueva del colegio. Ha llegado con un programa de intercambio y todavía está un poco cortada. RING, su Net Navi, es más audaz y siempre intenta que Mary se esfuerce más y más. Quién sabe cómo les irá en el Battle Chip Challenge.

En todas las clases hay un matón. Akihara Elementary tiene un grupo de matones: ¡DEX y GUTSMAN! Todavía no han sido capaces de derrotar a Lan y a Megaman. ¡Y piensan que el Battle Chip Grand Prix podría ser su oportunidad!

CHAUD ya ha conseguido títulos de Net Battle. Su [illegible] personalidad contrasta con la impulsividad de Lan y con el comportamiento travieso de Dex. ¡Con PROTOMAN, su Net Navi, Chaud espera arrasar el primer [illegible] del Battle Chip Grand Prix!

MANDOS

+ PANEL DE CONTROL
- Mover cursor

BOTÓN A
- Confirmar selecciones
- Enviar manualmente mensajes de batalla

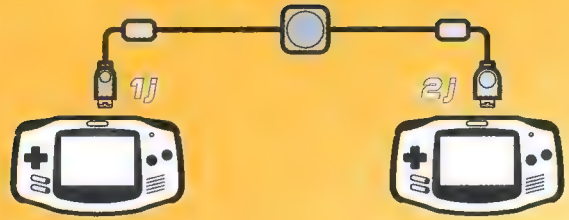
BOTÓN B
- Cancelar selecciones
- Enviar automáticamente mensajes de batalla

START
- Organizar chips en el Program Deck
- Abrir el Menú Action Plan durante la batalla

BOTÓN L
- Avanzar en las páginas del Action Plan

BOTÓN R
- Retroceder en las páginas del Action Plan

MODO MULTIJUGADOR



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ .

NECESITAS:

2 sistemas Game Boy Advance™
2 cartuchos de MegaMan™ Battle Chip Challenge
1 cable Game Link™ de Game Boy Advance™

CONEXIÓN

1. Asegúrate de que las dos Game Boy Advance™ están APAGADAS.
2. Inserta un cartucho de Megaman™ Battle Chip Challenge en cada uno de los sistemas Game Boy Advance™.
3. Conecta el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ a los conectores de extensión externos de las dos Game Boy Advance™. Enciende los dos sistemas Game Boy Advance™.

El sistema Game Boy Advance™ conectado a la clavija más pequeña es el que se utiliza para 1J.

DESCONEXIÓN

Conectando dos sistemas Game Boy Advance™ a través de un cable Game Link™ de Game Boy Advance™, dos jugadores pueden jugar simultáneamente a Megaman™ Battle Chip Challenge. Cuando estés listo para el juego en red, selecciona LINK en la Subpantalla.

El cable Game Link™ de Game Boy Advance™ podría no funcionar correctamente si:

- No ha sido diseñado para el sistema Game Boy Advance™.
- Se ha desconectado o no se ha conectado correctamente.
- Está conectado al cable.
- Se conectan más de dos sistemas Game Boy Advance™.

EMPEZAR A JUGAR

MENU PRINCIPAL

Poco después de encender el sistema Game Boy Advance™, aparecerá la pantalla del Título. Pulsa START para acceder al Menú Principal (Main Menu) de modos de juego.

- Utiliza el + Panel de Control para seleccionar un modo de juego.

- A continuación, pulsa START o el Botón A para confirmar tu selección.

Los modos de juego son

- START – Juega una partida nueva desde el principio.
- CONTINUE – Continúa una partida guardada.

REINICIO

Pulsa START + SELECT + el Botón A o el Botón B para reiniciar el juego regresando a la pantalla del Título. Selecciona "Continue" si quieres continuar la partida.

Es una forma sencilla de [illegible] continuarla desde el último punto en que fue guardada.

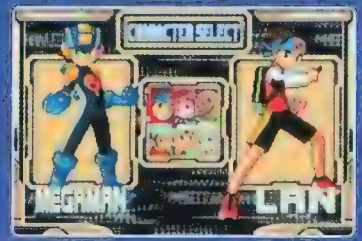
SELECCIÓN DE UN PERSONAJE

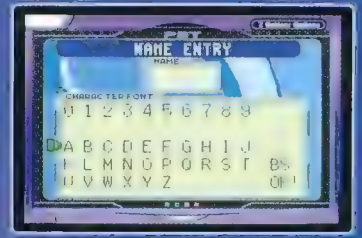
Antes de empezar a jugar, elige tu Operator y tu Net-Navi, es decir, los jugadores que van a luchar en tus Net Battles.

REGISTRA TU NOMBRE

Crea un nombre (utilizando hasta 4 caracteres) para tu participación en el Battle Chip GP. Cuando termines, mueve el cursor hasta OK y pulsa el Botón A.

- El nombre que [illegible] será [illegible] tus Net Navis. (Ver página 85.)
- No [illegible] personajes del juego
- [illegible] Net Navi Code como nombre de [illegible] para registrar datos.





OPCIONES DEL JUEGO

PANTALLA GAME OPTIONS

¡Programa tu Net-Navi y úsalo para ganar el Battle Chip GP!

Elige una de las opciones de la Pantalla Game Options.

- Pet – Edita programas Net-Navi y tu Net
- Battle Chip GP. Participa en la competición Battle Chip Grand Prix. (Ver página 81)
- Free Battle – Enfréntate a otro Net Battler en batallas simples. (Ver página 78)
- Shop – La tienda para comprar Battle Chips. Conforme vayas avanzando, se abrirán más tiendas con nuevos Battle Chips. (Ver página 79)
- Battle Holding – Usa los Net-Navi Codes que has conseguido para definir tu propia competición Net Battle.

PET

Edita el Net Navi Program Deck y gestiona tus datos del sistema.

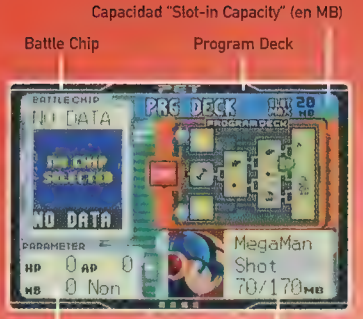
Las opciones son:

- Program Deck – Combina Battle Chips para editar el Program Deck. (Ver página 74)
- Chip Folder – Edita el Chip Folder que vas a usar en las competiciones. (Ver página 76)
- Net Navi – Accede a tus Net Navi Codes, a tu estado y a las puntuaciones de los jugadores.
- Data Library – Consulta los Battle Chips que poseas y sus datos de Navi Chip. (Ver página 76)
- Email – Lee los e-mails que te han enviado otros jugadores. Selecciona un e-mail con el cursor y pulsa el Botón A para [illegible]
- Save – Guarda tu partida en el estado actual. Selecciona Continue en la pantalla del Título para retomar una partida guardada.
- Communications – Intercambia Net Navi Codes y participa en una batalla online. (Ver página 85)

PROGRAM DECK

El Program Deck controla tu Net Navi durante la batalla. Los Battle Chips del Program Deck tienen los comandos de lucha que quieres que realice tu Net Navi. Puedes distribuir los chips de tu Program Deck en la pantalla de programación Programming:

- Usa el + Panel de Control para moverte entre el Program Deck y la pantalla Folder, y elige los dos chips que quieres cambiar.
- Cuando hayas seleccionado un chip, pulsa SELECT para ver su descripción.
- Cuando hayas elegido los dos chips, pulsa el Botón A dos veces para realizar el cambio.



REGLAS DE PROGRAMACIÓN

Configura tu Program Deck siguiendo estas reglas:

- El Program Deck puede tener 1 Navi Chip y hasta 11 Battle Chips.
- La capacidad del Program Deck debe ser menor que la capacidad del Net Navi.
- El panel Navi Chip sólo puede tener Navi Chips; no puedes colocar Navi Chips en
- del Battle Chip debe ser d de Slot.
- tus chips.

ESTRATEGIA DE PROGRAMACIÓN

Para conseguir el máximo efecto, prueba estos consejos:

- Coloca tus Battle Chips más fuertes en los paneles B, C y E. Como estos paneles se eligen con más frecuencia, tendrás más posibilidades de ganar.
- Coloca los chips con algo menos de fuerza en los paneles D, F, H e I. Éstos se seleccionan con menos frecuencia que los paneles B, C y E.
- Coloca los chips restantes en los paneles G y J.
- Coloca los Guard Chips en los paneles B y C. Estos paneles son seleccionados por el Program Deck. El Navi Chip tiene la dosis más baja de acción.

PET CONT.

Los Chip Folders tienen Battle Chips extra. A medida que vayas avanzando en el juego, conseguirás folders extra. Los folders marcados con una E son los que están equipados. Cuando configures tu Program Deck (ver página 74), sólo puedes utilizar los 30 chips en el Chip Folder equipado. Asegúrate de que reúnes una poderosa colección de chips en tu folder para configurar el Deck, garantizando una lucha dura y continua.

La librería Data Library es un libro ilustrado de Battle Chips. Aquí puedes registrarte para ver los chips que has conseguido. Las estrellas que aparecen junto a los chips indican la dificultad a la hora de conseguirlas.

BATTLE CHIP GP

Selecciónalo para participar en el campeonato Battle Chip Grand Prix.

- Primero, regístrate en la clase E Class.
- A continuación selecciona un torneo. Para ello tendrás que pagar algunos Zenny (el dinero del juego). Puedes conseguir Zenny en la Free Battle. (Ver página 78)
- Si ganas, puedes llevarte el Navi Chip de tu rival. También te puedes apoderar de sus Battle Chips.
- Para poder pasar al siguiente nivel del campeonato, deberás quedar en uno de los primeros 4 puestos.

FREE BATTLE

¡Aquí puedes luchar en batallas simples, enfrentándote a otros Net Battlers para dominar el ciberespacio!

- [illegible] un nivel continuo de victo[illegible] derrotando a otros Net Bat[illegible]
- Cuantas más victorias [illegible]

SHOP

En la tienda puedes comprar Battle Chips para tu Program Deck. La [illegible] de chips es aleatoria [illegible] en [illegible] conseguida por lo menos uno de los [illegible]

[illegible]UERDA, después de comprar chips, [illegible] en un Chip Folder antes [illegible] Program Deck.

ATRIBUTOS DEL BATTLE CHIP

[illegible] Fire (fuego), Electricity (electricidad), Wood (madera) y None (ninguno). Los atributos influyen en el orden de las acciones. El atributo Water va en primer lugar, seguido de Fire, Electricity y Wood. Si un chip tiene el atributo None, su acción siempre ocupará el último lugar.

Si encuentras un atributo predominante como Water o Fire, podrás causar más daños de los que tú crees.

- Si eliges un chip con el mismo atributo que el del chip de tu rival, los daños serán aún mayores.

BATTLE

PANTALLA BASIC

Tu Net Navi y el Program Deck librarán la batalla automáticamente. Cuando comienza una batalla, aparece la Pantalla Program Deck.

- El Action Plan te indica qué Battle Chip está en acción, a través de un anillo blanco llamado Action Ring. Cuando el Battle Chip sufra daños, el Action Ring se volverá azul, después amarillo y después rojo. Si el Battle Chip es destruido, el Action Ring se vuelve negro.
- En el Program Deck puedes seleccionar un Action Plan pulsando el Botón L o el Botón R. La selección del Action Plan está disponible cuando el indicador Slot-In Gauge está a un nivel del 50% o mayor.

BATTLE CONT.

PANTALLA BATTLE

El Action Plan que selecciones determina cómo se va a desarrollar la batalla.

- Ventana Message Window – Durante la batalla, pulsa el Botón A para enviar mensajes de batalla. Pulsa el Botón B para acelerar la visualización de mensajes. Durante este tiempo, el cursor que aparece debajo de la pantalla se volverá rojo. (La pantalla "Message" no aparecerá hasta que se haya completado la acción de todos los chips.)
- Retry – Reinicia la batalla desde el principio. (Al reiniciar una batalla, bajará tu nivel de ataque "Busting Level". Ver página 83)
- Program Deck – Comprueba tu Program Deck.
- Quit – Sal de la batalla y regresa a la Pantalla PET.

REGLAS DE LA BATALLA

En las batallas se enfrenta uno contra uno. Cuando empiece la batalla, selecciona tu Action Plan en tu Program Deck.

- Los Action Plans determinan las acciones que va a ejecutar tu Net Navi durante el turno. Se utilizan de forma automática, en orden desde la izquierda del Panel de Chip.

BATTLE CONT.

- Se puede seleccionar el Action Plan cuando el indicador Stand-In Gauge esté por lo menos al 50%. Puedes utilizar hasta 6 chips en un turno.

TEN CUIDADO: se podría seleccionar un panel negro que no tiene chips y perderá la batalla.

- Una vez seleccionado el Action Plan, comienza la batalla.

En la pantalla de la izquierda, la selección del Action Plan se realiza en el siguiente orden:

1. Chip de la izquierda en la 1ª fila
2. Chip del medio en la 2ª fila
3. Chip de la derecha en la 3ª fila
4. Acción del Navi Chip

- La primera fila de cada Battle Chip indica los jugadores que van a luchar.
  En la 2ª fila, lucharán los dos jugadores.
  En la 3ª fila, lucharán los dos Net Navis.
- El orden de la acción depende de los atributos del chip de cada batalla. (Ver página 79)
- Si falta un chip, ganará automáticamente el chip del rival.
- Durante la batalla, un Battle Chip y un Navi pueden sufrir daños. Si los puntos HP de un Battle Chip o chip quedará destruido y desaparecerá.
- El turno se acaba cuando los dos jugadores realizan las acciones.

BATTLE CONT.

PANELES SLOT-IN

Si has colocado Battle Chips en Paneles Slot-In, podrás en Station L y en Station R durante la batalla para utilizar los chips que hayas distribuido.

- Los chips del Panel Slot-In pueden usarse una vez por cada chip que hayas aprovechado.
- Si [illegible] es un "acierto". Si no se [illegible] del Panel Slot-In no se [illegible].
- El [illegible] Slot-In depende de si el [illegible] [illegible] [illegible]

PREPARA TU PROPIA BATALLA

PREPARA TU PROPIA BATALLA

Puedes definir tu propio torneo Battle Chip Tournament. Para ello necesitas un Net Navi Code y Zenny.
Para una competición a gran escala, necesitarás muchos Net Navis y mucho Zenny.

Otros jugadores pueden unirse a tu torneo con sus Program Decks equipados y sus Net Navis.

REGLAS DE LAS COMPETICIONES PERSONALIZADAS

- Debes utilizar el mismo Program Deck desde el principio hasta el final de la competición. No puedes cambiar tu Program Deck antes de cada batalla.
- El Slot-in se produce automáticamente, a un ritmo variado.
- Cada jugador puede registrar sólo un Net Navi Code. (Ver página 85)
- El resto de las reglas son iguales a las de las batallas estándar.
- Es difícil sobrevivir en la competición. Si consigues recompensas y/o Battle Chips, tendrás más probabilidades de salir victorioso. ¡Tú eres tu mayor rival!

BATTLE HOLDING & COMMUNICATIONS

BATTLE HOLDING

- Registra los Net Navis de tus amigos. Se guardan los datos registrados del Navi, y a continuación tus amigos pueden entrar en tus competiciones como participantes de la batalla.
- Para registrarlos, selecciona Net Navi Registration. Introduce el nombre de participación o "Entry Name" de la persona, su Net-Navi Code, y otros datos según corresponda.
- Para que otros jugadores puedan registrar tu Net Navi, necesitas proporcionarles tu nombre de participación "Entry Name" y tu Net-Navi Code. Confirma tu Net Navi Code en tu Program Deck en la Pantalla PET o en la opción Net Navi.

COMMUNICATIONS

Participa con tus amigos en batallas Net Battles, utilizando un cable Game Link™ de Game Boy Advance™. (En la página 68 encontrarás información sobre la conexión). Cuando el hardware esté listo, elige Communications en la Pantalla PET para comenzar a jugar. Cuando finalice la batalla Net Battle, se guardarán los datos automáticamente.

- Elige entre el nivel Normal y el aleatorio "Random". El ganador consigue chips del perdedor seleccionados al azar. (No desciende el número de chips del perdedor.)
- Intercambia con tus amigos los Net Navi Codes. Los códigos intercambiados se registran automáticamente.

SOMMARIO

32 Il mondo dei Battle Chip!
34 Combattenti virtuali
38 Comandi
42 Come iniziare
44 Opzioni di gioco
45 PET
49 Battle Chip GP
50 Battaglia libera
51 Negozio
52 Battaglia
56 Inscena la tua battaglia
57 Gestione battaglie e Comunicazioni

IL MONDO DEI BATTLE CHIP!

Data mondiale: 20xx. È l'era della rete! La tecnologia Internet è avanzatissima, e tutti la usano! Il più recente e rivoluzionario congegno è il "Personal Terminal" tascabile, noto con il nomignolo affettuoso di "PET".

Con PET si può telefonare E inviare/ricevere posta elettronica. Ma è anche molto, molto altro. Può trasformarsi in un libro di testo e in un giornale. La sua funzione più sorprendente è Net Navigation: per metà robot, per metà programma di utility, può muoversi in Internet con qualità e capacità quasi umane!

Ogni persona ha un unico "Net Navi," e fra gli alter ego virtuali nascono molte veloci amicizie! I Net Navi hanno una missione speciale da compiere in Internet: devono combattere i virus informatici che possono distruggere i programmi. Tali combattimenti vengono chiamati "Net Battles", battaglie in rete. I combattenti più agguerriti competono per i premi in palio.

La sfida più recente, il Battle Chip Grand Prix, è la più grande competizione mai esistita. Il suo principale sponsor ha inviato email in tutto il mondo per reclutare i migliori combattenti virtuali di tutto il globo. Il vincitore otterrà il titolo mondiale.

È ora di scoprire chi è il migliore sfidante Battle Chip e il campione del mondo!

SIGNORI, AVVIATE I VOSTRI NET NAVI!

COMBATTENTI VIRTUALI

LAN preferirebbe andare a caccia di virus invece che a scuola! Lui e il suo Net Navi MEGAMAN sono la migliore squadra di combattenti virtuali della scuola elementare [illegible] ho buone speranze per il titolo del Battle Chip Grand Prix.

MAYL e il suo Net Navi ROLL non sono mai troppo lontani da Lan e Megaman: i quattro amici hanno cura l'uno dell'altro a scuola e fuori. Ma quando si tratta di battaglie in rete, l'amicizia viene messa provvisoriamente in disparte!

COMBATTENTI VIRTUALI (CONTINUA)

KAITO idolatra Lan e copia tutto ciò che fa. Vuole diventare un meccanico come suo padre, e il suo zaino è sempre pieno di attrezzi. Ha inventato una formula per il suo Net Navi, TURBOMAN, da usare nelle battaglie in rete. Questa è la sua prima sfida Battle Chip.

MARY è la nuova alunna della scuola: partecipa a un programma di [illegible] di studenti ed è ancora un po' intimidita. RING, il suo Net Navi, è più audace e la spinge sempre a darsi da fare maggiormente. Tutti si chiedono come se la caveranno nella sfida Battle Chip.

C'è sempre un bulletto della classe: la scuola elementare Akihara ha addirittura una squadra di bulletti – DEX e GUTSMAN! Devono ancora battere Lan e Megaman, e pensano che il Battle Chip Grand Prix sia un buon punto di partenza!

CHAUD ha già vinto alcune battaglie in rete. Il suo carattere calmo bilancia bene l'impulsività di Lan e le [illegible] di Dex. Con PROTOMAN, il suo Net Navi, Chaud pensa di poter vincere il Battle Chip Grand Prix!

COMANDI

PULSANTIERA DI COMANDO +
- Muovi cursore

PULSANTE A
- Conferma selezioni
- Invia manualmente messaggi di battaglia

PULSANTE B
- Annulla selezioni
- Invia automaticamente messaggi di battaglia

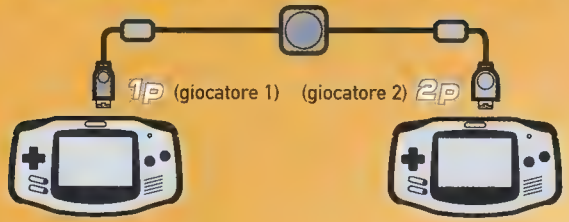
START
- Organizza i chip nel Program Deck (Centro Programmazione)
- Apri il menu Action Plan (piano d'azione) in battaglia

PULSANTE L
- Sfoglia all'indietro le pagine del piano d'azione

PULSANTE R
- Sfoglia in avanti le pagine del piano d'azione

COMANDI (CONTINUA)

IMPOSTAZIONI MULTIGIOCATORE



GBA LINK CABLE

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODLITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ .

HAI BISOGNO DI:

2 sistemi Game Boy Advance™
2 cassette di gioco di MegaMan™ Battle Chip Challenge
1 cavo Game Link™ per Game Boy Advance™

COME COLLEGARSI

1. Controlla che entrambi i sistemi Game Boy Advance™ siano spenti (interruttore su OFF).
2. Inserisci una cassetta di gioco di Megaman™ Battle Chip Challenge in ogni sistema Game Boy Advance™.
3. Collega il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ alla presa collegamento esterno di entrambi i sistemi Game Boy Advance™ ed accendili (ON).

Il Game Boy Advance™ collegato alla spina più piccola è il giocatore 1 (1p).

GIOCO IN RETE

Con due sistemi Game Boy Advance™ collegati da un cavo Game Link™ per Game Boy Advance™, due giocatori possono giocare simultaneamente a Megaman™ Battle Chip Challenge. Quando sei pronto per giocare in rete, seleziona LINK (Collegamento) nella sottoschermata.

Il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ può non funzionare se:
- Non è il cavo originale per il sistema Game Boy Advance™.
- Non è collegato correttamente o si è scollegato.
- È collegato al cavo.
- Sono collegati più di due sistemi Game Boy Advance™.

COME INIZIARE

MENU PRINCIPALE

Pochi minuti dopo l'accensione, vedrai la schermata dei titoli. Premi START per accedere al menu principale delle modalità di gioco.

- Usa la pulsantiera di comando + per scegliere una modalità di gioco.
- Poi premi START o il pulsante A per confermare la tua selezione.

Le modalità di gioco sono:

- START (AVVIA) – Per avviare una nuova partita dall'inizio.
- CONTINUE (CONTINUA) – Riprendi una partita salvata.

RIPRISTINO RAPIDO

Premi START + SELECT + il pulsante A o il pulsante B per effettuare il ripristino rapido della partita e tornare alla schermata dei titoli. Poi, se vuoi riprendere la partita, seleziona Continue (Continua).

È una facile maniera per interrompere la partita in corso e riprenderla dall'ultimo salvataggio.

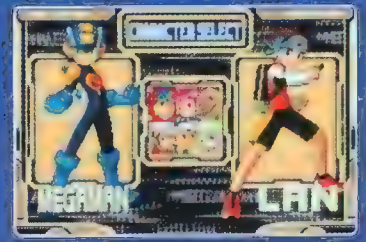
SELEZIONE DI UN PERSONAGGIO

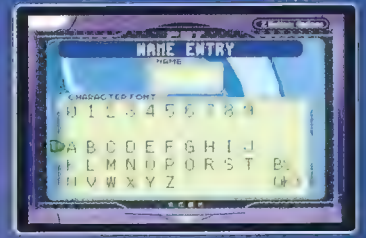
Prima di iniziare a giocare, scegli il tuo combo Operatore + Net-Navi: sono i giocatori che combatteranno le tue battaglie in rete.

REGISTRAZIONE DEL NOME

Crea un nome utente (usando fino a 4 caratteri) per partecipare al Battle Chip GP. Quando hai finito, sposta il cursore su OK e [illegible] il pulsante A.

- [illegible] come [illegible] i Net Navi [illegible]
- [illegible] del gioco.
- [illegible] Net Navi [illegible]





OPZIONI DI GIOCO

SCHERMATA OPZIONI DI GIOCO

Programma il tuo Net-Navi e usalo per vincere il Battle Chip GP!

Scegli una delle opzioni nella schermata delle opzioni di gioco.

- Pet – Modifica i programmi del Net-Navi e il tuo Net.
- Battle Chip GP – Entra nel torneo Battle Chip Grand Prix (vedi pag. 49).
- Free Battle (Battaglia libera) – Lotta in battaglie singole contro un altro combattente virtuale (vedi pag. 50).
- Shop (Negozio) – Acquista i Battle Chip (Chip di combattimento). Via via che avanzi nel gioco, si apriranno nuovi negozi con altri Battle Chip (vedi pag. 51).
- Battle Holding (Gestione battaglie) – Usa i codici Net-Navi che hai raccolto per impostare il tuo torneo Net Battle.

PET

Modifica il Centro di programmazione del Net Navi e gestisci i tuoi dati di sistema.

Le opzioni sono:

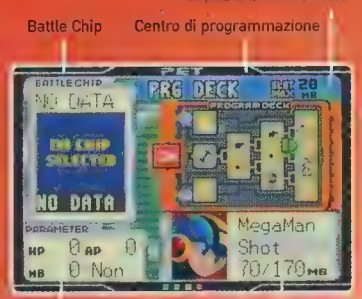
- Program Deck (Centro di programmazione) – Combina i Battle Chip per modificare il Centro di programmazione (vedi pag. 48).
- Chip Folder (Cartella Chip) – Modifica la cartella Chip che userai nei tornei (vedi pag. 49).
- Net Navi (Navigatore in rete) – Visualizza i [illegible] del tuo Net Navi, lo sfalza e il punteggio.
- [illegible] – Visualizza i Battle Chip che possiede e i dati dei Navi Chip (vedi pag. 50).
- [illegible] Chip [illegible] che [illegible] per [illegible].
- Save (Salva) – Salva la tua partita al punto attuale. Seleziona Continue (Continua) nella schermata dei titoli per riprendere una partita salvata.
- Communications (Comunicazioni) – Scambia codici Net Navi e partecipa a una battaglia online (vedi pag. 57).

PET (CONTINUA)

PROGRAM DECK (CENTRO DI PROGRAMMAZIONE)

Il Centro di programmazione controlla il tuo Net Navi durante la battaglia. I Battle Chip nel Centro di programmazione contengono i comandi di combattimento che vuoi impartire al tuo Net Navi. Puoi impostare i chip nel Centro di programmazione nella schermata di programmazione:

- Usa la pulsantiera di comando + per spostarti fra il Centro di programmazione e la schermata Folder (Cartella) e scegli i due chip che vuoi scambiare.
- Dopo aver selezionato un chip, premi SELECT per vederne la descrizione.
- Dopo aver scelto entrambi i chip, premi il pulsante A due volte per completare lo scambio.



REGOLE DI PROGRAMMAZIONE

Imposta il tuo Centro di programmazione secondo le seguenti regole:

- Il Centro di programmazione può avere 1 Navi Chip e fino a 11 Battle Chip.
- La capacità del Centro di programmazione dev'essere inferiore a quella del Net Navi.
- Il pannello del Navi Chip può contenere [illegible] Navi Chip. Inoltre non puoi mettere i [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

STRATEGIA DI PROGRAMMAZIONE

Suggerimenti per ottenere i migliori risultati:

- Metti i tuoi Battle Chip più forti nei pannelli B, C ed E. Poiché questi sono i pannelli scelti più frequentemente, avrai maggiori probabilità di vincere.
- Metti i chip un po' meno forti dei primi nei pannelli D, F, H e I, che vengono scelti meno frequentemente dei pannelli B, C ed E.
- Metti tutti i chip rimanenti nei pannelli G e J.
- Metti i chip Guard (Guardia) nei pannelli B e C, che vengono scelti dal Centro di programmazione. L'ultima azione spetta al Navi Chip.

PET (CONTINUA)

Le cartelle Chip contengono Battle Chip extra. Via via che avanzi nel gioco, otterrai altre cartelle. Quelle in uso al momento sono contrassegnate da una E. Quando imposti il tuo Centro di programmazione (vedi pag. 46), puoi usare solo i 30 chip della cartella Chip in uso. Cerca di raccogliere nella tua cartella moltissimi chip per impostare nel tuo Centro un combattimento duro e continuato.

L'elenco dati è un libro illustrato dei Battle Chip. Puoi registrarti qui per vedere i chip che hai ottenuto. Le stelle accanto ai chip indicano la difficoltà di acquisizione.

BATTLE CHIP GP

Qui puoi entrare nel torneo Battle Chip Grand Prix.

- Innanzitutto registrati nella Classe E.
- Poi scegli un torneo a cui partecipare. Lo pagherai in Zenny (la valuta del gioco). Puoi guadagnare Zenny nella Battaglia libera (vedi pag. 50).
- Se vinci, puoi impossessarti del Navi Chip del tuo avversario e dei suoi Battle Chip.
- Per qualificarti per il livello successivo, devi piazzarti almeno al 4° posto.

FREE BATTLE (BATTAGLIA LIBERA)

Qui puoi combattere [illegible] contro altri combattenti virtuali, per il dominio del cyberspazio.

- Innanzitutto scegli la tua [illegible] battaglia (ne appariranno altre via via che avanzerai nel [illegible] del tuo meglio per mantenere un record di vittorie continue, battendo gli altri combattenti virtuali.
- Più vinci, più [illegible] guadagnerai. Se avrai [illegible] risultati, potrai ottenere [illegible] Chip!

SHOP (NEGOZIO)

Qui puoi acquistare i Battle Chip per il tuo Centro di programmazione. I chip sono selezionati casualmente [illegible], se ne compri una grossa quantità, otterrai almeno un chip raro.

[illegible]: Dopo aver acquistato i chip dovrai metterli in una cartella Chip [illegible] di poterli usare nel tuo Centro di programmazione.

ATTRIBUTI DEI BATTLE CHIP

Tutti i Battle Chip hanno un attributo: Water (Acqua), Fire (Fuoco), Electricity (Elettricità), Wood (Legno) e None (Nessuno), gli attributi [illegible] sull'ordine con cui entrano in azione. L'attributo Acqua è il primo ad entrare in azione, seguito da Fuoco, Elettricità e Legno. I chip con l'attributo Nessuno entrano sempre in azione per ultimi.

Se t'imbatti in un attributo privilegiato come Acqua o Fuoco, potresti subire più danni del previsto.

- Scegliere un chip con lo stesso attributo del chip dell'avversario provoca danni ancora maggiori.

BATTAGLIA

SCHERMATA DI BASE

Le battaglie vengono gestite automaticamente dal tuo Net Navi e dal Centro di programmazione. All'inizio di una battaglia, appare la schermata del Centro di programmazione.

- Il Piano d'azione indica con un Action Ring (Anello Azione) bianco il Battle Chip in azione. Se il Battle Chip subisce danni, l'Anello Azione diventa azzurro, poi giallo, e infine rosso. Se il Battle Chip viene distrutto, l'Anello Azione diventa nero.
- Mentre visualizzi il Centro di programmazione puoi selezionare un Action Plan (Piano d'azione) premendo il pulsante L o il pulsante R. La selezione del piano d'azione è disponibile solo quando il livello dell'indicatore Slot-In è superiore al 50%.

BATTAGLIA (CONTINUA)

SCHERMATA BATTAGLIA

Il piano d'azione che scegli determina il modo in cui procede la battaglia.

- Message Window (Finestra Messaggi) – Durante la battaglia, premi il pulsante A per inviare messaggi di battaglia; premi il pulsante B per accelerarne la visualizzazione. Durante questa operazione, il cursore sotto la schermata diventa rosso. La schermata Messaggi non apparirà fino al termine dell'azione di ogni Chip.
- Retry (Riprova) – Ripristina la battaglia per cominciarla dall'inizio. Quando ricominci una battaglia, il tuo livello d'attacco diminuisce (vedi pag. 55)
- Program Deck (Centro di programmazione) – Controlla il tuo Centro di programmazione.
- Quit (Esci) – Abbandona la battaglia e torna alla schermata PET.

REGOLE DELLA BATTAGLIA

Le battaglie sono testa a testa. All'inizio della battaglia, seleziona il tuo piano d'azione nel Centro di programmazione.

- I piani d'azione determinano quale azione eseguirà il tuo Net Navi durante il suo turno. Vengono usati automaticamente, partendo dal lato sinistro del pannello Navi Chip.

BATTAGLIA (CONTINUA)

- La selezione del piano d'azione è possibile solo quando il livello dell'indicatore Slot-In è almeno al 50%. In un turno possono essere usati fino a 4 chip.

ATTENZIONE: talvolta viene scelto un pannello vuoto, senza Battle Chip.

- Dopo la selezione del piano d'azione, la battaglia ha inizio.

Per la schermata a sinistra, la selezione del piano d'azione avviene in quest'ordine:

1. Il chip a sinistra sotto la 1ª riga
2. Il chip centrale sotto la 2ª riga
3. Il chip a destra sotto la 3ª riga
4. Azione Navi Chip

- La prima riga di ogni Battle Chip determina quale giocatore combatterà. Nella 2ª riga, combattono i 2 giocatori. Nella 3ª riga, combattono i 2 Net Navi.
- L'ordine dell'azione dipende dagli attributi di ogni Battle Chip (vedi pag. 51).
- Se manca un chip, il chip dell'avversario vince automaticamente.
- Durante l'azione, il Battle Chip o il Net Navi possono subire danni. Se vengono usati tutti i punti HP di un Battle Chip, il chip sarà distrutto e scomparirà.
- Quando tutte le azioni sono terminate, termina anche il turno.

BATTAGLIA (CONTINUA)

PANNELLI SLOT-IN

Se hai messi i Battle Chip nei pannelli Slot-In, premi il pulsante L ed il pulsante R durante la battaglia per usare i chip prestabiliti.

- I chip Slot-In possono essere utilizzati solo una volta, quindi cerca di usarli in modo efficiente.
- Ricordati di accedere allo slot-in; in caso contrario, i chip nel pannello Slot-In non ti serviranno a niente.
- L'indicatore Slot-In mostra come stai andando (100% è il punteggio più alto).
- I pannelli Slot-In possono essere usati per una sola battaglia. Per la battaglia successiva, devi impostarli nuovamente.

RISULTATO

- Se riesci a far scendere a 0 i punti HP del Navi avversario, hai vinto!
- Le battaglie terminano dopo 10 turni; a quel punto, vince il combattente che ha utilizzato più Battle Chip. In caso di pareggio, vince il combattente che ha subito meno danni. Se non è possibile stabilire chi ha vinto, il computer assegna la vittoria casualmente.
- Il Busting Level (livello d'attacco) si basa sulla tecnica di combattimento. Più è alto il tuo livello d'attacco, maggiori sono le tue possibilità di impossessarti del Navi Chip dell'avversario.
- Se vinci, riceverai in premio un certo numero di Zenny.

INSCENA LA TUA BATTAGLIA

INSCENA LA TUA BATTAGLIA

Puoi impostare il tuo personale torneo Battle Chip. Per farlo, avrai bisogno di un codice Net Navi e di Zenny.
Per un torneo su larga scala sono necessari molti Net Navi e molti Zenny.

Altri giocatori possono unirsi al tuo torneo con i loro Net Navi e Centri di programmazione equipaggiati.

REGOLE DEI TORNEI PERSONALIZZATI

- Devi utilizzare lo stesso Centro di programmazione per tutta la durata del torneo; non puoi cambiarlo prima di ogni battaglia.
- L'accesso allo Slot-in avviene automaticamente, con tempi variati.
- Ogni giocatore può registrare un unico codice Net Navi (vedi pag. 57).
- Le altre regole sono le stesse delle battaglie standard.
- È difficile sopravvivere nel torneo. Acquisire premi e/o Battle Chip aumenta le tue possibilità di vittoria. Tu stesso sei il tuo avversario più difficile!

GESTIONE BATTAGLIE E COMUNICAZIONI

GESTIONE BATTAGLIE

- Registra i Net Navi dei tuoi amici. I dati dei Navi registrati vengono salvati, e i tuoi amici potranno poi partecipare ai tuoi tornei come gestori di battaglie.
- Per registrarli, seleziona Net Navi Registration (Registrazione Net Navi). Inserisci il nome utente, il codice Net-Navi e altri eventuali dati di quella persona.
- Perché altri giocatori possano registrare il tuo Net Navi, devi fornire loro il tuo nome utente e il codice Net-Navi. Conferma il tuo codice Net Navi nel Centro di programmazione della schermata PET o nelle opzioni Net Navi.

COMUNICAZIONI

Puoi partecipare alle battaglie in rete con i tuoi amici, utilizzando un cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (per l'impostazione, vedi pag. 40). Dopo il collegamento, seleziona Communications (Comunicazioni) nella schermata PET per iniziare a giocare. I dati verranno salvati automaticamente al termine della battaglia in rete.

- Scegli fra i livelli Normal (Normale) e Random (Casuale). Il vincitore riceve dal perdente alcuni chip scelti casualmente (i chip del perdente non diminuiscono).
- Scambia codici Net Navi con i tuoi amici. I codici scambiati vengono registrati automaticamente.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CAPCOM

©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.